

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, teknologi pun juga semakin berkembang. Hampir semua orang menggunakan media sosial. Selain digunakan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi secara daring, media sosial juga menjadi salah satu sarana untuk mendapatkan informasi baik melalui media tulisan, gambar ataupun video. Media sosial merupakan suatu alat bantu dalam menyampaikan suatu informasi dari seseorang kepada satu orang lainnya atau kelompok untuk mencapai tujuan individu maupun tujuan kelompok (Nasrullah, 2016:8). Berbagai topik-topik menarik yang dikemas dengan baik membuat pengguna media sosial tertarik dalam memperhatikan konten-konten tersebut.

Konten yang dipublikasikan di dalam media sosial menjadi salah satu faktor penting untuk menarik perhatian pengguna. Sekarang ini, banyak perusahaan yang menggunakan media sosial sebagai media untuk mempromosikan dan memperkenalkan hal-hal yang terkait dengan perusahaan tersebut dengan tujuan agar pengguna bisa lebih mengenal perusahaan tersebut.

Sebagai syarat kelulusan, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan program kerja magang sesuai dengan apa yang diminatinya dalam perkuliahan. Program kerja magang ini bertujuan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung bekerja di industri. Penulis memilih E-Motion Entertainment sebagai tempat program kerja magang dengan alasan ingin menambah pengalaman di bidang pembuatan konten di media sosial, khususnya di Instagram dan YouTube.

Penulis memiliki ketertarikan di bidang pembuatan konten, dimulai dari desain grafis, *motion graphic*, hingga *video editing*. Selama menjalani perkuliahan, penulis mendapatkan beberapa materi terkait *video editing*. Penulis juga memiliki pengalaman di masa perkuliahan pada mata kuliah Dokumenter sebagai *Video Editor* (rangkap Sutradara). Meskipun penulis lebih berpengalaman menjadi penulis naskah selama masa perkuliahan, penulis ingin mengasah kemampuan

penulis dalam *editing*. E-Motion Entertainment membuka lowongan magang sebagai *Video Editor* sehingga penulis pada akhirnya mendapatkan *jobdesc* tersebut. Penulis ingin memberikan kontribusi yang berarti kepada perusahaan dengan segala yang penulis bisa berikan.

### **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis melakukan program kerja magang dengan maksud dan tujuan utama untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn). Maksud dan tujuan lainnya adalah untuk mencari pengalaman dalam industri hiburan dan media, khususnya sebagai *Video Editor* yang bertanggung jawab terhadap konten media sosial di perusahaan. Dengan melakukan program kerja magang ini juga bertujuan untuk mempelajari banyak hal baru yang belum pernah dipelajari dan dialami langsung selama masa perkuliahan. Mulai dari *soft skill* dalam menciptakan konten media sosial yang baik hingga *hard skill* dalam menggunakan *software* Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, serta Adobe Photoshop dan *software* pendukung lainnya.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Kegiatan kerja magang dilaksanakan dalam waktu kurang lebih enam bulan, terhitung mulai tanggal 2 Juni sampai 31 Desember 2021. Kegiatan kerja magang ini dilaksanakan di E-Motion Entertainment. Jadwal kerja disesuaikan oleh perusahaan, yaitu setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 09.00 hingga pukul 18.00 WIB. Waktu istirahat diberlakukan pada pukul 12:00 hingga pukul 13:00 WIB. Untuk hari Sabtu, Minggu, dan hari libur nasional diliburkan, kecuali terdapat jadwal lembur pada saat ada konten yang harus kejar tayang.

Sebelum program kerja magang dilaksanakan, penulis telah memenuhi prosedur pelaksanaan kerja magang, seperti:

1. Penulis merupakan mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara, fakultas seni dan desain, program studi film, yang telah menempuh minimal 124 satuan kredit semester (SKS).
2. Penulis mengikuti kegiatan pembekalan magang yang diadakan oleh *Career Development Center (CDC)* Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 19 Februari 2021.
3. Penulis mendapatkan Surat Pengantar Magang pada tanggal 6 April 2021 setelah melakukan konfirmasi tempat magang pada Administrasi Fakultas Seni dan Desain. Surat Pengantar Magang tersebut kemudian akan diteruskan kepada perusahaan.
4. Penulis mencari informasi lowongan magang dan mendapatkan rekomendasi langsung dari kerabat penulis yang kenal dengan Pak Arnold selaku direktur perusahaan untuk mencoba melakukan program kerja magang di E-Motion Entertainment. Pada tanggal 10 April 2021, penulis mengirimkan pesan melalui *Whatsapp* kepada Pak Arnold yang kemudian diteruskan kepada Bu Ireinne selaku sekretaris untuk membuat janji wawancara.
5. Penulis melakukan wawancara magang pada tanggal 23 April 2021 pada pukul 10:00 WIB secara langsung di kantor E-Motion Entertainment yang berada di Jl. Blora No. 5, Menteng, Jakarta Pusat.
6. Penulis memberikan *curriculum vitae* dan portofolio untuk ditinjau lebih lanjut oleh pihak perusahaan.
7. Penulis mengirimkan Surat Penerimaan Magang kepada Administrasi Fakultas Seni dan Desain sebagai konfirmasi bahwa penulis benar sudah diterima dan akan melaksanakan program kerja magang di E-Motion Entertainment.

8. Penulis datang ke kantor E-Motion Entertainment pada tanggal 31 Mei 2021 untuk menjalani pelatihan tentang *jobdesc* terkait yang akan penulis lakukan selama program kerja magang dan pembiasaan diri dengan suasana kantor.
9. Penulis memulai program kerja magang secara resmi pada tanggal 2 Juni 2021 sebagai *Video Editor*.
10. Saat melakukan program kerja magang di E-Motion Entertainment, penulis diperkenalkan kepada Iqbal Siregar selaku *Creative Director* dan Citra Cermitha selaku *Social Media & Partnership* yang menjadi *supervisor* penulis selama penulis melakukan program kerja magang.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA